



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan seni yang dapat dinikmati oleh segala kalangan. Film pertama yang menayangkan tentang *sci-fi* berjudul *Le Voyage dans la Lune* oleh George Melies pada tahun 1902. Sejak itu, perkembangan film yang mengangkat tentang luar angkasa berkembang. Film animasi ikut mengambil alih dalam berkembangnya film *sci-fi*. Animasi sendiri, memiliki beberapa macam jenis teknik yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, *stop-motion*, dan *hybrid*. Teknik animasi yang akan diterapkan dalam film animasi *Dirgantara* merupakan animasi 3 dimensi. *Environment* yang digunakan dalam film animasi *Dirgantara* merupakan planet Janus.

Environment merupakan segala aspek lingkungan yang mempengaruhi makhluk hidup untuk menjalankan kehidupannya. *Environment* dapat berbentuk fisik (objek), sosial, ataupun budaya. Seringkali *environment* dihubungkan dengan atmosfer (Smith, 2010). Dalam sebuah animasi, *environment* merupakan suatu faktor yang cukup penting. Menurut White (2006), penonton melihat *environment* dan *background* sekitar 95% secara sadar maupun tidak dalam seluruh adegan film animasi. *Environment* dapat membangkitkan suasana, menentukan *set* karakter serta objek, dan juga berperan penting dalam sebuah cerita. Maka dari itu, apabila dalam sebuah animasi tidak ada *environment* yang mendukung maka suasana dan cerita pada animasi tersebut akan kacau.

Environment yang baik dapat meningkatkan kualitas pada cerita dan visual

dalam sebuah animasi. Pada film Dirgantara, *environment* desain pada planet terlihat tenang dan misterius. Planet pada animasi Dirgantara walaupun misterius, memiliki keindahan yang dapat membuat penonton mempercayai bahwa planet tersebut dapat ditinggali oleh sang karakter pada film animasi Dirgantara. Desain planet diciptakan sedemikian rupa sehingga dapat sesuai dengan alur cerita serta karakter dalam film animasi Dirgantara.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *environment* untuk memvisualkan planet Janus pada film animasi “Dirgantara” ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dengan membahas perancangan *environment* planet pada film animasi berjudul dirgantara.

1. *Exterior* dari planet Janus yang disebut Porta yang terdiri dari tempat mendarat dari kedua tokoh, tempat bertemu kedua tokoh, dan jurang.
2. *Interior* gua bawah tanah pada planet Janus yang disebut gua Klewer yang terdiri dari mulut gua, gua, dan jembatan dalam gua.
3. Perancangan *environment* akan terdiri dari aspek-aspek :
 - a. Bentuk pada *environment*.
 - b. Warna pada permukaan planet.
 - c. Ciri-ciri planet dan gua.
 - d. Jenis *environment*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang *environment* planet pada animasi dirgantara dimana terbagi menjadi dua bagian yaitu *exterior* dan *interior* planet sesuai dengan *storyboard* dan jalan cerita pada film animasi “Dirgantara”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis : merancang *environment* pada film animasi Dirgantara sesuai dengan ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan.
2. Bagi orang lain : menjadi referensi serta acuan dalam perancangan *environment*.
3. Bagi universitas : menambah informasi perancangan *environment* pada film animasi.